

CURRICOLO VERTICALE

PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE

ARTE

Scuola Primaria	Scuola secondaria di primo grado
<ul style="list-style-type: none">▶ Classe prima▶ Classe seconda▶ Classe terza▶ Classe quarta▶ Classe quinta	<ul style="list-style-type: none">▶ Classe prima▶ Classe seconda▶ Classe terza

SCUOLA PRIMARIA

ARTE

↑ [PRIMARIA-CLASSE PRIMA](#)

Le competenze europee	TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	INDICATORI DI COMPETENZA
Competenza alfabetica funzionale	Utilizza il linguaggio per comunicare stati d'animo e bisogni. Osservare e interpretare immagini.	Produce elaborati grafici per esprimere il proprio vissuto e le proprie esperienze. Commenta figure e immagini.
Competenza multilinguistica	Utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per produrre varie tipologie di testi visivi. Utilizza lessico adeguato.	Realizza diversi tipi di testi iconici, espressivi, narrativi. Verbalizza contenuti.
Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria.	Riconosce in un testo iconico-visivo gli elementi tecnici del linguaggio visivo. Utilizza lo spazio di lavoro in modo adeguato.	Conosce gli elementi visuo-spaziali (linee, colori, forme) in un testo iconico. Rispetta bordi, margini, vuoti e pieni.
Competenza digitale	Rielabora in modo creativo le immagini con molteplici tecniche, materiali e strumenti audiovisivi e multimediali.	Utilizza semplici strumenti tecnologici e digitali per realizzare lavori artistici e multimediali.

Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	Elabora creativamente produzioni personali per esprimere sensazioni ed emozioni.	Utilizza in modo creativo tecniche, materiali, soggetti. Collabora col gruppo per produrre elaborati artistici.
Competenza in materia di cittadinanza	Assume atteggiamenti corretti verso l'ambiente e gli spazi storico artistici.	Rispetta le regole di comportamento in musei, piazze, mostre, luoghi storici.
Competenza imprenditoriale	Trasforma immagini e materiali in modo personale Sperimenta strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici, plastici, pittorici e multimediali.	Partecipa ad attività, contest, progetti, apportando contributi personali. Porta a termine il lavoro iniziato.
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali	Familiarizza con alcune forme di arte e di produzione artigianale appartenenti alla propria e ad altre culture.	Sperimenta alcune forme artigianali e artistiche del presente e del passato.

↑ **PRIMARIA-CLASSE SECONDA**

Le competenze europee	TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	INDICATORI DI COMPETENZA
Competenza alfabetica funzionale	Utilizza il linguaggio per comunicare stati d'animo e bisogni. Osservare e interpretare immagini.	Produce elaborati grafici per esprimere il proprio vissuto e le proprie esperienze. Descrive figure e immagini.
Competenza multilinguistica	Utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per produrre varie tipologie di testi visivi. Utilizza lessico adeguato.	Realizza diversi tipi di testi iconici, espressivi, narrativi. Sa leggere le caratteristiche principali di un prodotto grafico pittorico o digitale (tecnica, soggetto...)

Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria.	Riconosce in un testo iconico-visivo gli elementi tecnici del linguaggio visivo. Utilizza lo spazio di lavoro in modo adeguato.	Conosce gli elementi visuo-spaziali (linee, colori, forme, volume, spazio) in un testo iconico Rispetta bordi, margini, vuoti e pieni.
Competenza digitale	Rielabora in modo creativo le immagini con molteplici tecniche, materiali e strumenti audiovisivi e multimediali.	Utilizza semplici strumenti tecnologici e digitali per realizzare lavori artistici e multimediali.
Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	Elabora creativamente produzioni personali per esprimere sensazioni ed emozioni.	Utilizza in modo creativo tecniche, materiali, soggetti. Collabora col gruppo per produrre elaborati artistici.
Competenza in materia di cittadinanza	Assume atteggiamenti corretti verso l'ambiente e gli spazi storico artistici.	Rispetta le regole di comportamento in musei, piazze, mostre, luoghi storici.
Competenza imprenditoriale	Trasforma immagini e materiali in modo personale. Sperimenta strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici, plastici, pittorici e multimediali.	Partecipa ad attività, contest, progetti, apportando contributi personali. Porta a termine il lavoro iniziato.
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali	Familiarizza con alcune forme di arte e di produzione artigianale appartenenti alla propria e ad altre culture.	Sperimenta alcune forme artigianali e artistiche del presente e del passato

↑ PRIMARIA-CLASSE TERZA		
Le competenze europee	TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	INDICATORI DI COMPETENZA
Competenza alfabetica funzionale	Utilizza il linguaggio per comunicare la realtà percepita. Descrive immagini (opere d'arte, fotografie, manifesti, fumetti...).	Denomina vari tipi di immagini e documenti multimediali. Descrive figure e immagini.
Competenza multilinguistica	Utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per produrre varie tipologie di testi visivi. Utilizza lessico specifico disciplinare.	Realizza diversi tipi di testi iconici, espressivi, narrativi. Sa leggere le caratteristiche principali di un prodotto grafico pittorico o digitale (tecnica, campitura, soggetto).
Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria.	Riconosce in un testo iconico-visivo gli elementi tecnici del linguaggio visivo, individuando il loro significato espressivo.	Conosce gli elementi visuo-spaziali (linee, colori, forme, volume, spazio) in un testo iconico. Utilizza lo spazio di lavoro in modo intenzionale.
Competenza digitale	Rielabora in modo creativo le immagini con molteplici tecniche, materiali e strumenti audiovisivi e multimediali).	Utilizza semplici strumenti tecnologici e digitali per realizzare lavori artistici e multimediali.
Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	Elabora creativamente produzioni personali per esprimere sensazioni ed emozioni.	Utilizza in modo creativo tecniche, materiali, soggetti.
Competenza in materia di cittadinanza	Assume atteggiamenti corretti verso l'ambiente e gli spazi storico artistici.	Rispetta le regole di comportamento in musei, piazze, mostre, luoghi storici.
Competenza imprenditoriale	Trasforma immagini e materiali in modo personale	Partecipa ad attività, contest, progetti. Collabora col gruppo.

	Sperimenta strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici, plastici, pittorici e multimediali.	
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali	Familiarizza con alcune forme di arte e di produzione artigianale appartenenti alla propria e ad altre culture.	Sperimenta alcune forme artigianali e artistiche del presente e del passato.

↑ PRIMARIA-CLASSE QUARTA

Le competenze europee	TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	INDICATORI DI COMPETENZA
Competenza alfabetica funzionale	Utilizza il linguaggio per comunicare la realtà percepita. Descrive e definisce immagini (opere d'arte, fotografie, manifesti, fumetti...)	Denomina vari tipi di immagini e documenti multimediali. Descrive figure e immagini.
Competenza multilinguistica	Utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per produrre varie tipologie di testi visivi (espressivi, narrativi, rappresentativi e comunicativi). Riconosce l'effetto comunicativo dei principali prodotti artistici (fumetti, quadri, audio-video...). Utilizza lessico specifico disciplinare.	Sa leggere le caratteristiche principali di un prodotto grafico pittorico o digitale (tecnica, campitura, soggetto). Realizza diversi tipi di testi iconici, espressivi, narrativi.
Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria.	Riconosce in un testo iconico-visivo gli elementi tecnici del linguaggio visivo, individuando il loro significato espressivo.	Conosce gli elementi visuo-spaziali (linee, colori, forme, volume, spazio) in un testo iconico. Utilizza lo spazio di lavoro in modo intenzionale.
Competenza digitale	Rielabora in modo creativo le immagini con molteplici tecniche, materiali e strumenti audiovisivi e multimediali).	Conosce il funzionamento di programmi, app e apparecchiature tecnologiche.

		Utilizza strumenti tecnologici e digitali per realizzare lavori artistici e multimediali.
Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	Elabora creativamente produzioni personali e autentiche per esprimere sensazioni ed emozioni.	Utilizza in modo creativo e personale tecniche, materiali, soggetti.
Competenza in materia di cittadinanza	<p>Manifesta sensibilità e rispetto per la salvaguardia dei beni artistici del proprio territorio.</p> <p>Assume atteggiamenti corretti verso l'ambiente e gli spazi storico artistici.</p>	<p>Riconosce il valore storico e culturale di monumenti, piazze strade della propria città.</p> <p>Rispetta le regole di comportamento in musei, piazze, mostre, luoghi storici.</p>
Competenza imprenditoriale	<p>Trasforma immagini e materiali ricercando soluzioni figurative originali.</p> <p>Sperimenta strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici, plastici, pittorici e multimediali</p>	<p>Partecipa ad attività, contest, progetti.</p> <p>Collabora col gruppo.</p>
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali	<p>Familiarizza con alcune forme di arte e di produzione artigianale appartenenti alla propria e ad altre culture.</p> <p>Riconosce e apprezza nel proprio territorio gli aspetti più caratteristici del patrimonio ambientale e urbanistico e i principali monumenti storico-artistici.</p>	Conosce i principali beni artistico-culturali presenti nel proprio territorio.

↑ PRIMARIA-CLASSE QUINTA		
Le competenze europee	TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	INDICATORI DI COMPETENZA
Competenza alfabetica funzionale	Utilizza il linguaggio per comunicare la realtà percepita. Descrive e ridefinisce immagini (opere d'arte, fotografie, manifesti, fumetti...) e messaggi multimediali (spot, brevi filmati, videoclip...).	Denomina vari tipi di immagini e documenti multimediali. Descrive figure e immagini
Competenza multilinguistica	Utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per produrre varie tipologie di testi visivi (espressivi, narrativi, rappresentativi e comunicativi). Riconosce l'effetto comunicativo dei principali prodotti artistici (fumetti, quadri, audio-video...). Utilizza lessico specifico disciplinare.	Sa leggere le caratteristiche principali di un prodotto grafico pittorico o digitale (tecnica, campitura, prospettiva, soggetto) Realizza diversi tipi di testi iconici, espressivi, narrativi.
Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria.	Riconosce in un testo iconico-visivo gli elementi tecnici del linguaggio visivo individuando il loro significato espressivo.	Conosce gli elementi visuo-spaziali (linee, colori, forme, volume, spazio) in un testo iconico. Utilizza lo spazio di lavoro in modo in modo consapevole e intenzionale.
Competenza digitale	Rielabora in modo creativo le immagini con molteplici tecniche, materiali e strumenti audiovisivi e multimediali).	Conosce il funzionamento di programmi app e apparecchiature tecnologiche. Utilizza strumenti tecnologici e digitali per realizzare lavori artistici e multimediali.
Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	Elabora creativamente produzioni personali e autentiche per esprimere sensazioni ed emozioni.	Utilizza in modo creativo e personale tecniche, materiali, soggetti.

<p>Competenza in materia di cittadinanza</p>	<p>Manifesta sensibilità e rispetto per la salvaguardia dei beni artistici del proprio territorio. Assume atteggiamenti corretti verso l'ambiente e gli spazi storico artistici.</p>	<p>Riconosce il valore storico e culturale di monumenti, piazze strade della propria città. Rispetta le regole di comportamento in musei, piazze, mostre, luoghi storici.</p>
<p>Competenza imprenditoriale</p>	<p>Trasforma immagini e materiali ricercando soluzioni figurative originali. Sperimenta strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici, plastici, pittorici e multimediali.</p>	<p>Partecipa ad attività, contest, progetti. Collabora col gruppo.</p>
<p>Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali</p>	<p>Familiarizza con alcune forme di arte e di produzione artigianale appartenenti alla propria e ad altre culture. Riconosce e apprezza nel proprio territorio gli aspetti più caratteristici del patrimonio ambientale e urbanistico e i principali monumenti storico-artistici.</p>	<p>Conosce i principali beni artistico-culturali presenti nel proprio territorio.</p>

SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO

ARTE

↑ [SECONDARIA-CLASSE PRIMA](#)

Competenze europee	TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO	INDICATORI DI COMPETENZA
Competenza alfabetica funzionale	Legge, comprende e riferisce, attraverso l'uso di linguaggi multipli, i significati di immagini statiche e in movimento e di prodotti multimediali, afferenti alla propria e altrui cultura.	Sa integrare alla lingua italiana l'uso del linguaggio visivo per acquisire e comunicare contenuti, emozioni e punti di vista personali. Osserva, legge e descrive immagini attraverso l'uso della lingua italiana, esprimendo proprie idee con linguaggio appropriato, e acquisendo gradualmente l'uso di una terminologia specifica.
Competenza multilinguistica	Utilizza le lingue straniere per comunicare ed esprimere idee ed emozioni nella realizzazione di elaborati e manufatti artistici.	Sperimenta l'uso della lingue straniere per leggere le immagini, realizzare manufatti ed esprimere idee ed emozioni.
Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria	Riconosce in un testo iconico-visivo gli elementi tecnici del linguaggio visivo individuando il loro significato espressivo.	Conosce gli elementi visuo-spaziali (linee, colori, forme, volume, spazio) in un testo iconico. Utilizza lo spazio di lavoro in modo in modo consapevole e intenzionale.
Competenza digitale	Utilizza le tecnologie della comunicazione per ricercare, elaborare e veicolare immagini e informazioni in modo consapevole e con responsabilità.	Sperimenta e utilizza risorse digitali per ricercare, acquisire e trasmettere, in modo guidato, informazioni e contenuti.

		Osserva codici presenti anche nelle immagini multimediali, individuandone l'uso e la funzione con gradi progressivi di approfondimento e analisi.
Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	Comprende la realtà personale e sociale entro cui agisce, lavorando in modo via-via più sicuro, autonomo e costruttivo, riflettendo sul proprio stile di apprendimento, gestendo efficacemente il contesto e le novità e contribuendo alla creazione di un clima inclusivo e favorevole alla convivenza.	Comprende e rispetta le regole del contesto in cui agisce, acquisendo via-via maggiore autonomia di azione. Riflette su sé stesso e sui differenti stili di apprendimento, lavorando in modo costruttivo, imparando a gestire efficacemente il tempo e le informazioni, e collaborando anche con gli altri. Conosce e utilizza in modo guidato un metodo di lavoro efficace per l'acquisizione di contenuti e la sperimentazione di strumenti, tecniche, regole della rappresentazione visiva finalizzata a una produzione creativa e personale. Contribuisce alla creazione di un clima favorevole alla convivenza e all'apprendimento.
Competenza in materia di cittadinanza	Conosce e riconosce il valore e le tipologie del patrimonio storico-artistico, culturale e ambientale del proprio e altrui territorio sapendone individuare alcuni significati. E' sensibile ai problemi della sua tutela e conservazione.	Contribuisce alla creazione e alla cura del patrimonio culturale e ambientale di riferimento attraverso il rispetto di regole di convivenza, decoro e sostenibilità. Osserva e riconosce le tipologie del patrimonio ambientale, storico, artistico e museale del territorio e del mondo, ne legge alcuni significati e valori estetici, storici e sociali; manifesta sensibilità e rispetto per la loro tutela. Riconosce il MUSEO come luogo di conoscenza, di creatività, conservazione e promozione del patrimonio storico, artistico ed espressivo dell'umanità.
Competenza imprenditoriale	Ha spirito creativo, di responsabilità e di collaborazione, finalizzato alla realizzazione di idee e progetti, nel rispetto di tempi e spazi, essendo in grado di affrontare novità e imprevisti.	Realizza, nel rispetto di tempi e spazi, elaborati personali, superando gradualmente difficoltà e imprevisti, imparando a collaborare anche con gli altri. Utilizza tecniche e linguaggi per

	<p>Rielabora conoscenze e regole del linguaggio visivo, anche con l'integrazione di più <i>media (manuali e digitali)</i> e codici espressivi, ispirandosi anche allo studio dell'arte, della comunicazione visiva e al vissuto personale e collettivo.</p>	<p>realizzare nuovi elaborati visivi secondo specifiche finalità, integrando gradualmente codici e ambiti disciplinari.</p>
<p>Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali</p>	<p>Apprezza, conosce e legge i sistemi iconografici del nostro tempo (immagini, manufatti e prodotti multimediali) acquisiti dal vissuto personale e collettivo, e le opere più significative del repertorio storico-artistico dell'arte antica, medievale, moderna e contemporanea, sapendone cogliere gli elementi e le funzioni dei rispettivi contesti culturali, storici e ambientali e il valore della propria e altrui cultura. Conosce e padroneggia gli elementi principali del linguaggio visivo: punto, linea, superficie, colore, spazio, composizione, luce e ombra, volume, modulo, ritmo, simmetria e asimmetria, rappresentazione prospettica. Conosce e utilizza gli strumenti, le tecniche figurative (grafiche, pittoriche e plastiche) e le regole della rappresentazione visiva per una elaborazione che rispecchia l'unicità e lo stile espressivo personale.</p>	<p>Utilizza tecniche e linguaggi per realizzare elaborati visivi secondo specifiche finalità, integrando più codici e ambiti disciplinari. Legge e decodifica elementi iconografici del nostro tempo (fumetti, manga, story telling, audiovisivi, fotografia, teatro, cinema, loghi, pubblicità) e del repertorio storico artistico dell'arte.</p> <p>Usa linguaggi e tecniche figurative, applicando in modo espressivo le strutture del linguaggio visivo anche attraverso l'uso comunicativo di lingue straniere. Legge e interpreta l'immagine e l'opera d'arte realizzata anche in territori diversi dal proprio, mettendola in relazione al suo contesto storico e culturale e cogliendone il significato creativo e comunicativo; riconosce principi compositivi. Legge e comprende nei sistemi espressivi della propria e altrui cultura valori di progresso, pace, inclusione e tolleranza.</p>

↑ <u>SECONDARIA-CLASSE SECONDA</u>		
Competenze europee	TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO	INDICATORI DI COMPETENZA
Competenza alfabetica funzionale	Legge, comprende e riferisce, attraverso l'uso di linguaggi multipli, i significati di immagini statiche e in movimento, di prodotti multimediali, afferenti alla propria e altrui cultura.	Osserva, legge e descrive gli elementi formali ed estetici di un'immagine con linguaggio verbale appropriato, esprimendo giudizi estetici anche attraverso l'uso di differenti linguaggi. Sa esprimersi e comunicare sul valore di immagini, opere d'arte, stili e autori, formulando anche interpretazioni creative, attraverso l'uso di linguaggi multipli.
Competenza multilinguistica	Utilizza le lingue straniere per comunicare ed esprimere idee ed emozioni nella realizzazione di elaborati e manufatti artistici.	Sperimenta l'uso della lingue straniere per leggere le immagini, realizzare manufatti ed esprimere idee ed emozioni.
Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria	Riconosce in un testo iconico-visivo gli elementi tecnici del linguaggio visivo individuando il loro significato espressivo.	Conosce gli elementi visuo-spaziali (linee, colori, forme, volume, spazio) in un testo iconico. Utilizza lo spazio di lavoro in modo consapevole e intenzionale.
Competenza digitale	Utilizza le tecnologie della comunicazione per ricercare e veicolare immagini e informazioni in modo consapevole e con responsabilità.	Sperimenta, conosce e utilizza risorse digitali con cui ricerca, acquisisce e trasmette, in modo guidato, informazioni e contenuti originali. Riconosce e utilizza codici ed elementi presenti anche nelle immagini multimediali conducendo progressivamente analisi.

		Realizza elaborati digitali, progettando la resa grafica oltre che la cura della ricerca dei contenuti.
Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	Comprende la realtà personale e sociale entro cui agisce, lavorando in modo via-via più sicuro, autonomo e costruttivo. Riflette sul proprio stile di apprendimento, gestire efficacemente il contesto e le novità, contribuisce alla creazione di un clima inclusivo e favorevole alla convivenza.	Comprende e rispetta le regole del contesto di relazione in cui agisce. Comprende la complessità del sé, lavorando in modo produttivo e costruttivo con gli altri, utilizzando efficacemente tempo e informazioni. Conosce e utilizza in modo guidato un metodo di lavoro efficace per l'acquisizione di contenuti e la sperimentazione di strumenti, tecniche, regole della rappresentazione visiva finalizzata a una produzione creativa e personale.
Competenza in materia di cittadinanza	Conosce e riconosce il valore e le tipologie del patrimonio storico-artistico, culturale e ambientale del proprio e altrui territorio sapendone individuare funzioni e significati. E' sensibile ai problemi della sua tutela e conservazione.	Osserva, riconosce e descrive il patrimonio culturale storico del proprio e altrui territorio, anche usando la terminologia specifica. Contribuisce fattivamente alla creazione e alla cura del patrimonio culturale e ambientale di riferimento attraverso il rispetto di regole di convivenza, decoro e sostenibilità. Conosce le tipologie del patrimonio ambientale, storico, artistico ne legge significati e valori estetici, storici e sociali; manifesta sensibilità e rispetto per la loro tutela, ipotizza strategie di recupero. Riconosce il MUSEO come luogo di conoscenza, di creatività, conservazione e promozione del patrimonio storico, artistico ed

		espressivo dell’umanità. Possiede sensibilità relativamente alla tutela del patrimonio culturale, artistico e ambientale.
Competenza imprenditoriale	Ha spirito creativo, di responsabilità e di collaborazione, finalizzato alla realizzazione di idee e progetti, nel rispetto di tempi e spazi, affrontando positivamente novità e imprevisti. Rielabora conoscenze e regole del linguaggio visivo, anche con l’integrazione di più <i>media (manuali e digitali)</i> e codici espressivi, ispirandosi anche allo studio dell’arte, della comunicazione visiva e al vissuto personale e collettivo.	Realizza, nel rispetto di tempi e spazi, elaborati personali, superando difficoltà e imprevisti, imparando a collaborare con gli altri. Sceglie le tecniche e i linguaggi più adeguati integrando più codici e ambiti disciplinari, per realizzare elaborati visivi, con differenti finalità. Rielabora creativamente materiali visivi di vario genere per produrre nuove immagini con tecniche e strumenti alternativi.
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali	Apprezza, conosce e legge i sistemi iconografici del nostro tempo (immagini, manufatti e prodotti multimediali) acquisiti dal vissuto personale e collettivo, e le opere più significative del repertorio storico-artistico dell’arte antica, medievale, moderna e contemporanea, sapendone cogliere gli elementi e le funzioni dei rispettivi contesti culturali, storici e ambientali e il valore della propria e altrui cultura. Conosce e padroneggia gli elementi principali del linguaggio visivo: punto, linea, superficie, colore, spazio, composizione, luce e ombra, volume, modulo, ritmo, simmetria e asimmetria, rappresentazione prospettica. Conosce e utilizza gli strumenti, le tecniche figurative (grafiche, pittoriche e plastiche) e le regole della rappresentazione visiva per una elaborazione che rispecchia l’unicità e lo stile espressivo personale.	Sceglie tecniche e linguaggi adeguati per realizzare elaborati visivi secondo specifiche finalità, integrando più codici e ambiti disciplinari. Legge e interpreta elementi iconografici del nostro tempo (fumetti, manga, story telling, audiovisivi, fotografia, teatro, cinema, loghi, pubblicità) e del repertorio storico artistico dell’arte. Usa linguaggi e tecniche figurative in modo consapevole, applicando in modo espressivo le strutture del linguaggio visivo anche attraverso l’uso comunicativo di lingue straniere. Legge ed interpreta criticamente l’immagine e l’opera d’arte realizzata anche in territori diversi dal proprio, mettendola in relazione al suo contesto storico e culturale e comprendendo il significato stilistico, creativo e comunicativo; riconosce i codici e le regole compositive. Legge e comprende i sistemi espressivi

		della propria e altrui cultura, valori di progresso, pace, inclusione e tolleranza.
--	--	---

↑ **SECONDARIA-CLASSE TERZA**

Competenze europee	TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO	INDICATORI DI COMPETENZA
Competenza alfabetica funzionale	Legge, comprende e riferisce, attraverso l'uso di linguaggi multipli, i significati di immagini statiche e in movimento e di prodotti multimediali, afferenti alla propria e altrui cultura.	Sa osservare, leggere e descrivere gli elementi formali ed estetici di un'immagine con linguaggio verbale appropriato, esprimendo giudizi estetici anche attraverso l'uso di differenti linguaggi. Sa esprimersi e comunicare sul valore di immagini, opere d'arte, stili e autori, ideando anche soluzioni creative attraverso l'uso di linguaggi multipli, ispirandosi allo studio interdisciplinare dell'arte e della comunicazione visiva.
Competenza multilinguistica	Utilizza le lingue straniere per comunicare ed esprimere idee ed emozioni nella realizzazione di elaborati e manufatti artistici.	Sperimenta l'uso della lingue straniere per leggere le immagini, realizzare manufatti ed esprimere idee ed emozioni.
Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria	Riconosce in un testo iconico-visivo gli elementi tecnici del linguaggio visivo individuando il loro significato espressivo.	Conosce gli elementi visuo-spaziali (linee, colori, forme, volume, spazio) in un testo iconico. Utilizza lo spazio di lavoro in modo in modo consapevole e intenzionale.
Competenza digitale	Utilizza le tecnologie della comunicazione per ricercare, elaborare e veicolare immagini e informazioni in modo consapevole e con responsabilità.	Sperimenta, conosce e sa utilizzare risorse digitali per ricercare, acquisire e trasmettere, in modo autonomo e consapevole, informazioni e contenuti originali. Osserva e riconosce codici presenti anche nelle immagini multimediali, individuandone l'uso e la funzione con gradi progressivi di approfondimento e analisi.

		Realizza elaborati digitali, progettando la resa grafica oltre che la consapevole cura della ricerca e il valore dei contenuti.
Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	Comprende la realtà personale e sociale entro cui agisce, lavorando in modo via-via più sicuro, autonomo e costruttivo, riflettendo sul proprio stile di apprendimento, gestendo efficacemente il contesto e le novità e contribuendo alla creazione di un clima inclusivo e favorevole alla convivenza.	<p>Comprende e rispetta le regole del contesto di relazione in cui agisce. Comprende la complessità del sé, utilizzando efficacemente tempo e informazioni, lavorando in modo produttivo e costruttivo con gli altri.</p> <p>Conosce e utilizza consapevolmente un metodo di lavoro efficace per l'acquisizione di contenuti e la sperimentazione di strumenti, tecniche, regole della rappresentazione visiva finalizzata a una produzione creativa e personale.</p>
Competenza in materia di cittadinanza	Conosce e riconosce il valore e le tipologie del patrimonio storico-artistico, culturale e ambientale del proprio e altrui territorio sapendone individuare funzioni e significati. E' sensibile ai problemi della sua tutela e conservazione.	<p>Contribuisce fattivamente alla creazione e alla cura del patrimonio culturale e ambientale di riferimento attraverso il rispetto di regole di convivenza, decoro e sostenibilità.</p> <p>Conosce le tipologie del patrimonio ambientale, storico, artistico e museale del territorio e del mondo, ne legge significati e valori estetici, storici e sociali; manifesta sensibilità e rispetto per la loro tutela, ipotizza strategie di recupero. Riconosce il MUSEO come luogo di conoscenza, di creatività, conservazione e promozione del patrimonio storico, artistico ed espressivo dell'umanità.</p> <p>Possiede sensibilità relativamente alla tutela del patrimonio culturale, artistico e ambientale ipotizzando opportune strategie di intervento per la sua conservazione e fruizione.</p>

<p>Competenza imprenditoriale</p>	<p>Ha spirito creativo, di responsabilità e di collaborazione, finalizzato alla realizzazione di idee e progetti, nel rispetto di tempi e spazi, affrontando positivamente novità e imprevisti. Rielabora conoscenze e regole del linguaggio visivo, anche con l’integrazione di più <i>media (manuali e digitali)</i> e codici espressivi, ispirandosi anche allo studio dell’arte, della comunicazione visiva e al vissuto personale e collettivo</p>	<p>Realizza, nel rispetto di tempi e spazi, elaborati personali, superando difficoltà e imprevisti, imparando a collaborare con gli altri. Sceglie le tecniche e i linguaggi più adeguati integrando più codici e ambiti disciplinari, per realizzare elaborati visivi, con differenti finalità. Rielabora creativamente materiali visivi di vario genere per produrre nuove immagini con tecniche e strumenti alternativi.</p>
<p>Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali</p>	<p>Apprezza, conosce, legge e comprende i sistemi iconografici del nostro tempo (immagini, manufatti e prodotti multimediali) acquisiti dal vissuto personale e collettivo, e le opere più significative del repertorio storico-artistico dell’arte antica, medievale, moderna e contemporanea, sapendone cogliere gli elementi e le funzioni dei rispettivi contesti culturali, storici e ambientali e il valore della propria e altrui cultura.</p> <p>Conosce e padroneggia gli elementi principali del linguaggio visivo: punto, linea, superficie, colore, spazio, composizione, luce e ombra, volume, modulo, ritmo, simmetria e asimmetria, rappresentazione prospettica. Conosce e utilizza gli strumenti, le tecniche figurative (grafiche, pittoriche e plastiche) e le regole della rappresentazione visiva per una elaborazione che rispecchia l’unicità e lo stile espressivo personale.</p>	<p>Conosce, legge e interpreta elementi iconografici del nostro tempo (fumetti, manga, story telling, audiovisivi, fotografia, teatro, cinema) e del repertorio storico artistico dell’arte. Usa linguaggi e tecniche figurative in modo consapevole, applicando in modo espressivo le strutture del linguaggio visivo anche attraverso l’uso comunicativo di lingue straniere. Legge ed interpreta criticamente l’immagine e l’opera d’arte realizzata anche in territori diversi dal proprio, mettendola in relazione al suo contesto storico e culturale e comprendendo il significato stilistico, creativo e comunicativo; riconosce e utilizza i codici e le regole compositive. Legge e comprende i sistemi espressivi della propria e altrui cultura, valori di progresso, pace, inclusione e tolleranza.</p>

↑ LIVELLO	
Livello avanzato	Possiede una conoscenza completa e precisa; applica in modo autonomo e creativo le conoscenze; esporta le conoscenze in altri compiti, contesti, ambiti.
Livello intermedio	Possiede una conoscenza consolidata per le parti essenziali del lavoro, applica le conoscenze in modo corretto, è autonomo per alcune attività e in contesti ed attività di routine. Esporta alcune conoscenze in altri ambiti e contesti
Livello base	Possiede una conoscenza di base; con la guida dell'adulto, applica le conoscenze in modo adeguato, sono presenti alcune inesattezze. Utilizza le conoscenze in ambito conosciuto e familiare
Livello iniziale	Possiede un bagaglio di conoscenze modesto, applica le conoscenze